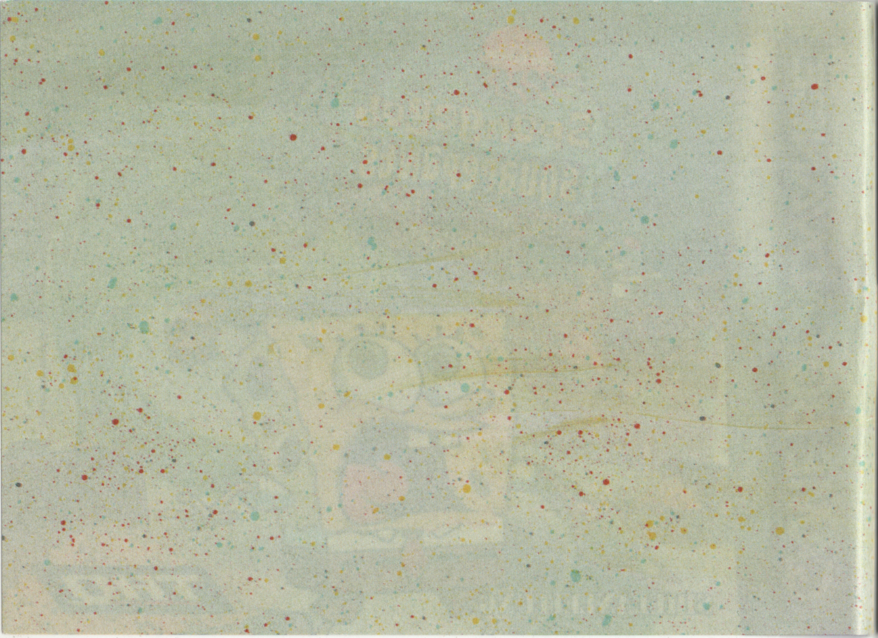
GAME BOY ADVANCE™





Inhaltsverzeichnis

Hintergrundgeschichte

Unser Held ist ein gut gesinnter und optimistischer Zeitgenosse. Aber oft hat es den Anschein, als würde er Probleme magisch anziehen. SpongeBob liebt seinen Job bei "Krusty Krab" und entspannt sich gerne beim Quallenfangen oder Karate. Außerdem strebt er nach dem perfekten "Krabby Patty".

Eines Tages, SpongeBob ist gerade auf der Suche nach seiner Hausschnecke Gary, stolpert er über eine alte Flasche. Unbeabsichtigt lässt er den "Fliegenden Holländer" frei. Dieser befiehlt ihm, die Schätze aus seiner Piratenzeit zu finden. Da er sich noch nie vor einer Aufgabe gedrückt hat, entscheidet sich SpongeBob, dem "Fliegenden Holländer" zu helfen. Bevor er mit der Suche beginnt, lässt er sich aber vom "Fliegenden Holländer" versprechen, dass dieser ihm einen Wunsch erfüllt, wenn er ihm all seine Schätze zurückbringt. Als SpongeBob sich auf die Suche begibt, beginnt der "Fliegende Holländer" in Erinnerungen zu schwelgen und denkt über seine verwegene Vergangenheit nach. Kurzer Hand beschließt er, sein Rentnerdasein zu beenden und wieder als Pirat aktiv zu werden. Ein richtiger Pirat braucht natürlich eine Mannschaft und deshalb nimmt er SpongeBobs Freunde gefangen. Nun ist es Zeit für unseren Helden, seine Freunde zu befreien, den "Fliegenden Holländer" zur Strecke zu bringen ... und seinen Wunsch zu erfüllen.

1. Vergewissere dich, dass dein Nintendo® Game Boy Advance™ ausgeschaltet ist. Stecke niemals ein Spielmodul ein oder entferne es, solange das Gerät eingeschaltet ist.

2. Stecke nun das Spielmodul von "SpongeBob SquarePants™: Revenge of the Flying Dutchman" in deinen Nintendo® Game Boy Advance™ ein.

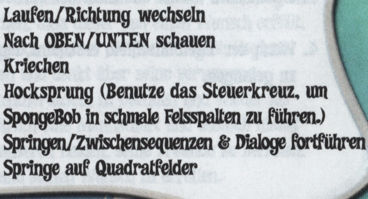
3. Schalte deinen Game Boy Advance™ ein. Nach kurzer Zeit sollte der Credits-Bildschirm erscheinen. (Sollte das nicht der Fall sein, musst du wieder mit Schritt 1 beginnen.)

4. Wenn der Titelbildschirm erscheint, musst du START drücken, um ins Hauptmenü zu gelangen.



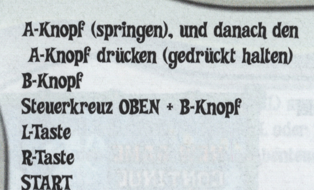
Steuerung

KNOPF	AKTION
Menüsteuerung	
Steuerkreuz	Auswahl hervorheben
A-Knopf	Auswahl bestätigen
B-Knopf	Abbrechen/Zum vorherigen Menü zurückkehren
START	Zwischensequenzen abbrechen
Spielsteuerung	
Steuerkreuz LINKS/RECHTS	Laufen/Richtung wechseln
Steuerkreuz OBEN/UNTEN (gedrückt halten)	Nach OBEN/UNTEN schauen
Steuerkreuz UNTEN (gedrückt halten) + LINKS/RECHTS	Kriechen
Steuerkreuz UNTEN (gedrückt halten) + A-Knopf	Hocksprung (Benutze das Steuerkreuz, um SpongeBob in schmale Felsspalten zu führen.)
A-Knopf	Springen/Zwischensequenzen & Dialoge fortführen Springe auf Quadratfelder









A-Knopf (springen), und danach den A-Knopf drücken (gedrückt halten)	Gleiten (Benutze das Steuerkreuz, um SpongeBob zu führen, während er aufgeblasen ist.)
B-Knopf	Blasen einsetzen
Steuerkreuz OBEN + B-Knopf	Blasen machen
L-Taste	Spezialgegenstand wechseln
R-Taste	Spezialgegenstand aktivieren
START	Spiel unterbrechen/Zwischensequenz abbrechen

Hinweis: Um Schilder zu lesen oder durch Türen zu gehen, musst du SpongeBob vor dem Schild oder der Tür positionieren und das Steuerkreuz nach oben drücken.



Hauptmenü



New Game (Neues Spiel) - Starte ein neues Spiel von "SpongeBob SquarePants™: Revenge of the Flying Dutchman".

Continue (Weiter) - Gib ein Passwort ein, um ein bereits gespeichertes Spiel fortzusetzen. Für weitere Informationen lies bitte den Abschnitt SPEICHERN UND LADEN auf Seite 15.

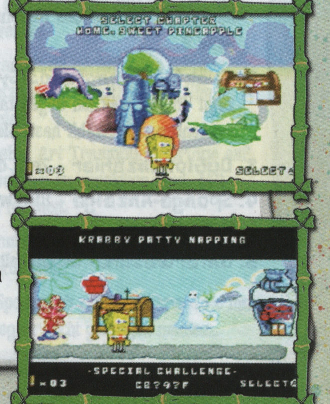
Options (Optionen) - Passe das Spiel mit den folgenden Optionen deinen Wünschen an.

SFX Volume (Effektlautstärke) - Drücke LINKS/RECHTS auf dem Steuerkreuz, um die Effektlautstärke des Spiels einzustellen.

Music Volume (Musiklautstärke) - Drücke LINKS/RECHTS auf dem Steuerkreuz, um die Musiklautstärke des Spiels einzustellen.

Spielen

Wähle NEW GAME (NEUES SPIEL) aus dem Hauptmenü und wähle den Schwierigkeitsgrad (NORMAL oder HARD) (NORMAL oder SCHWIERIG) aus.
Drücke den A-Knopf, um dein Abenteuer zu beginnen!



Kapitelauswahl

Wähle ein Kapitel auf dem Kapitelauswahlschirm aus, um ein Spiel zu beginnen. Drücke LINKS/RECHTS auf dem Steuerkreuz, um ein Kapitel zu markieren, und drücke danach den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen.

HINWEIS: Du musst erst das erste Kapitel durchspielen, um die anderen drei Kapitel freizuschalten.

Levelauswahl

Wähle auf dem Level-Auswahlschirm einen Level aus, um diesen zu starten. Drücke LINKS/RECHTS auf dem Steuerkreuz, um einen freigeschalteten Level zu markieren, und drücke danach den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen.

Der Spielbildschirm

1. **Blasenflaschenschirm** - Zeigt an, welche Blase im Blasenstab geladen ist. Weitere Informationen findest du hierzu im Kapitel "SpongeBobs Blasenstab" auf Seite 9.
2. **Spezialgegenstands-Symbol** - Zeigt dir an, welchen Gegenstand du momentan ausgewählt hast. Sieh dir die "Spezialgegenstände" auf Seite 11 an.
3. **Dublonenzähler** - Zeigt dir an, wie viele Dublonen du bisher eingesammelt hast.
4. **Sponge-Anzeige** - Hier wird dir angezeigt, wie viele SpongeBobs du noch zur Verfügung hast.
5. **Unterwäsche- Gesundheitsanzeige** - Hier wird SpongeBobs Gesundheit angezeigt.

Gegenstände

SpongeBobs Blasenstab

SpongeBobs "Hauptwaffe" ist sein Blasenstab. Dieser Gegenstand wird zu Beginn des Spiels automatisch ausgewählt. Während des Spiels kannst du Power-ups einsammeln, die den Blasentyp verändern können, den der Blasenstab verwendet.

Normale Blase (Blau) - Die "Normale Blase" kannst du gegen deine Gegner einsetzen. Nimm sie in der Blase gefangen und benutze sie als Plattformen. Nimm dich in Acht, deine Gegner können sich schnell befreien.

Hüpfblase (Purpur) - Benutze diese Blase als eine Art Trampolin. Springe auf die Blase, um zu Plätzen zu gelangen, die nur sehr schwer zu erreichen sind. Mit dieser Blase kannst du deine Gegner nicht gefangen nehmen.

Starke Blase (Rot) - Diese Blase kannst du benutzen, um lästige Gegner loszuwerden und durch zerstörbare Hindernisse zu kommen.

Gleitblase (Türkis) - Auf diesen Blasen kann SpongeBob reiten, während sie ihn nach oben tragen. Mit dieser Blase kannst du deine Gegner nicht gefangen nehmen.

Der Schatz des "Fliegenden Holländers"

Um die Schätze des "Fliegenden Holländers" einsammeln zu können, muss SpongeBob drei Juwelenschlüssel sammeln, die in jedem Level verteilt sind. Sobald er sie eingesammelt hat, kann er damit die Hauptschatztruhe aufschließen, die sich irgendwo im Level befindet. Diese Hauptschatztruhe enthält einen der Schätze, die SpongeBob für den "Fliegenden Holländer" finden soll. Es gibt 10 Schatztruhen im Spiel.

Zusätzlich zu den 10 Hauptschatztruhen sind überall in den Levels Golddublonen verteilt, die der "Fliegende Holländer" in seiner Piratenzeit geplündert hat. Wenn du 100 % der Dublonen in jedem Kapitel findest, wird ein Bonusspiel freigeschaltet. Wenn du zusätzlich alle Dublonen im 2., 3. und 4. Kapitel findest, wird deiner Gesundheitsanzeige ein zusätzliches Unterwäschesymbol zugefügt. Wie viele Dublonen im Level verteilt sind, kannst du sehen, wenn du während des Spiels auf den Zähler in der oberen rechten Ecke des Schirms siehst. Du kannst die Anzahl auch feststellen, indem du auf den Leistungsschirm schaust, der nach erfolgreichem Beenden eines Levels erscheint.

Hinweis: Einige Dublonen können nur mit Hilfe eines Spezialgegenstandes eingesammelt werden. Wenn du Schwierigkeiten hast, eine Dublone einzusammeln, und es den Anschein hat, dass du nicht an die Dublone herankommst, dann versuche erst die Spezialgegenstands-Aufgaben zu lösen und probiere es danach erneut.

Spezialgegenstände

Wenn du in einem Kapitel zwei Levels durchgespielt hast, bekommst du die Möglichkeit, eine Spezialgegenstands-Aufgabe zu lösen. Um einen Spezialgegenstand zu benutzen, musst du ihn zuerst mit der L-Taste aussuchen und danach durch Drücken der R-Taste aktivieren. Wenn du die jeweiligen Aufgaben löst, kannst du die folgenden Gegenstände freischalten (Für weitere Informationen hierzu lies bitte das Kapitel "Minispiele" auf Seite 22):

Karate-Handschuh - Der Karate-Handschuh erlaubt SpongeBob, bestimmte Gegenstände oder Gegner abzuwehren oder auszuschalten.

Quallennetz - Mit ihm kann SpongeBob Quallen fangen.

Quietschende Stiefel - Wenn SpongeBob diese Stiefel trägt, kann er höher springen als normal. Halte die R-Taste gedrückt, um SpongeBob laufen zu lassen.

Hinweis: Diese Spezialgegenstände haben auf bestimmte Gegner keine Auswirkung. Sei vorsichtig, wenn du sie benutzt.

Pick-ups

SpongeBob kann noch weitere Gegenstände aufnehmen, die ihm helfen seine Aufgabe zu lösen.

Unterwäsche - Füllt SpongeBobs Gesundheit wieder auf.

Schwamm - SpongeBob erhält ein Extra-Leben.

Das Spiel unterbrechen

Drücke jederzeit START, um das Spiel zu unterbrechen und auf die folgenden Optionen zuzugreifen.

Continue (Weiter) - Kehre nach Bikini Bottom zurück.

Sound - Gehe in das Sound-Menü.

Exit Level (Level verlassen) - Kehre zum Levelauswahlschirm zurück.

Quit Game (Spiel beenden) - Verlasse das Spiel und kehre zum Hauptmenü zurück.

Sleep Mode (Schlafmodus) - Hier kannst du den Schlafmodus einschalten (Weitere Informationen findest du hierzu auf Seite 16).

Hinweis: Wenn du während eines Minispiels START drückst, wird das Spiel nur unterbrochen. Du kannst nicht auf die Optionen zugreifen. Drücke erneut START, um zum Spiel zurückzukehren.

Freunde



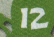
Patrick Star - SpongeBobs bester Freund. Dieser etwas ahnungslose, rundliche, rosa Seestern hängt wie eine Klette an SpongeBob.



Sandy Cheeks - Immer auf der Suche nach dem Kick ist dieses Eichhörnchen aus Texas eine sehr gute Freundin von SpongeBob.



Squidward Tentacles - SpongeBobs Kollege und Nachbar. Dieser Krake ärgert sich einfach über alles.





Mr. Krabs - Der gierige Besitzer von "Krusty Krab" ist SpongeBobs geldhungriger Chef.

Gary - SpongeBobs geliebte Hausschnecke.



Plankton - Der gemeine und anmaßende Besitzer des "Chum Bucket", der immer wieder versucht, das berühmte "Krabby Patty"-Rezept zu klauen.

Gegner

Quallen - Wenn du sie berührst, bekommst du einen Schlag! Es gibt vier Quallenarten:

- **Lila** - Die normale Qualle, die sich kaum bewegt und einfach zu fangen ist.
- **Grün** - Diese Quallen bewegen sich auf und ab.
- **Purpur** - Diese Quallen bewegen sich von links nach rechts.
- **Blau** - Diese Quallen sind sehr selten und bewegen sich im Kreis.



"Fliegender Holländer" - Dein Gegner, den du in diesem Spiel bezwingen musst.

Gigantische Muschel - Benutze sie als Trampolin oder spring in ihr offenes Maul, um über den Schirm geschossen zu werden. Du fliegst in die Richtung, in die das Maul zeigt (erlaubt es SpongeBob, einige Hindernisse aus dem Weg zu räumen). Die Muscheln können SpongeBob nicht verletzen, aber wenn sie ihn gegen eine Qualle oder einen anderen Gegner schießen, nimmt er Schaden.



Kammmuschelschwarm - Kammmuscheln mögen zwar klein sein, aber sie haben einen kräftigen Biss!



Anemone - Eine Kreatur, die sich nicht vom Fleck bewegt. Aber wenn du ihr zu nah kommst, fängt sie dich mit ihren Tentakeln.



Seekreatur - Du findest sie oft in der Nähe von Höhleneingängen und in dunklen Gebieten! Kleine Bläschen können dir ihren Standort verraten.



Luftball - Schweben auf der Stelle und verschießen kleine Eier. Versuche ihnen mit einer normalen Blase für kurze Zeit die Luft zu nehmen.



Sandwurm - Der Sandwurm gräbt sich in sandigen Gebieten ein und springt in die Luft, um SpongeBob zu fangen. Mit einer starken Blase kannst du den Sandwurm wieder in sein Versteck zurückjagen.



Blauer Aal - Aale stoßen vor und zurück und blockieren SpongeBobs Weg. Wenn du ihnen zu nah kommst, versetzen sie dir einen bösen Schlag! Eine gut platzierte Blase lässt sie erstarren, sodass du über sie hinwegspringen kannst.



Piratengeist - Wenn einer dieser Furcht erregenden Typen SpongeBob erwischt, umarmt er ihn und zieht ihn durch den Boden in den darunter liegenden Level.



Seeigel - Diese Kreatur wandert vor und zurück und stößt SpongeBob, wenn er ihm zu nah kommt. Normale Blasen haben auf dieses Wesen keine Wirkung. Nimm die starke Blase, um den Seeigel auszuschalten.

Speichern und laden

"SpongeBob SquarePants™: Revenge of the Flying Dutchman" benutzt zum Speichern und Laden ein Passwortsystem.

Ein Spiel speichern

Nachdem du einen Level beendet hast, erscheint ein Schirm, auf dem deine Leistungen und ein Passwort angezeigt werden. Schreib das Passwort auf, da du es in Zukunft brauchen wirst! Ohne ein korrektes Passwort kannst du nicht mehr zum letzten Spielstand gelangen.

Ein Spiel laden

Wähle CONTINUE (WEITER) im Hauptmenü, um ein zuvor gespeichertes Spiel zu laden. Hebe mit Hilfe des Steuerkreuzes einen Buchstaben hervor und drücke den A-Knopf. Wiederhole die Prozedur, bis du das Passwort komplett eingegeben hast. Wenn dir bei der Eingabe ein Fehler unterläuft, kannst du mit dem B-Knopf einen Buchstaben löschen. Sobald du den letzten Buchstaben des Passworts eingegeben hast, wirst du automatisch in den Level gelangen, dessen Passwort du eingegeben hast.





Schlafmodus

Du musst nicht auf ein Passwort warten oder riskieren, dass du deinen Spielfortschritt verlierst, wenn du eine kurze Pause einlegen möchtest. "SpongeBob SquarePants™: Revenge of the Flying Dutchman" verfügt über einen Schlafmodus. Mit ihm kannst du deinen Fortschritt an jeder Stelle des Spiels vorübergehend abspeichern. Wenn du den Schlafmodus aktivierst, werden die CPU und der Bildschirm deines Nintendo® Game Boy Advance™ ausgeschaltet. Dadurch kannst du deine Batterien schonen und deinen Standort im Spiel so lange speichern, bis du weiterspielen kannst.

Um den Schlafmodus zu aktivieren, musst du START drücken und danach die Option "Sleep Mode" (Schlafmodus) auswählen. Auf dem Schirm erscheinen die Optionen "YES" und "NO". Wähle nun die Option "YES" (JA), um den Schlafmodus zu aktivieren. Wähle die Option "NO" (NEIN), um den Schlafmodus nicht zu aktivieren. Um das Spiel wieder zu starten, musst du gleichzeitig die L-Taste, die R-Taste und SELECT drücken. Das Spiel wird nun wieder "aufwachen", sodass du an der Stelle weiterspielen kannst, an der du es unterbrochen hast.

Hinweis: Das Spiel besteht aus fünf Kapiteln. Jedes Kapitel hat mehrere Levels.

Kapitel 1: Home Sweet Pineapple (Oh, du schönes Ananashaus)

Level 1: Gary, Come Home (Gary, komm nach Hause)

Schatz: Orden der Schande



Während seines täglichen Spaziergangs mit SpongeBob spürt Gary einen Luftzug, der ihn zu der Flasche führt, in welcher der "Fliegende Holländer" gefangen ist. SpongeBob und Gary lassen versehentlich den "Fliegenden Holländer" frei, und das Abenteuer beginnt.

Kapitel 2: Jellyfish Fields Forever (Quallenfelder für immer)

Level 1: Coral of the Story (Die Koralle der Geschichte)

Schatz: Bowlingpokal

Seine Suche führt SpongeBob zu den Quallenfeldern. Suche dort nach den Schlüsseln, die die Truhe öffnen, um einen der verlorenen Schätze des "Fliegenden Holländers" zu bekommen.

Level 2: it's a Jungle Out There (Willkommen im Dschungel)

Schatz: Papageienstatue

SpongeBob ist auf der Suche nach weiteren Schätzen des "Fliegenden Holländers" im Kelpazoic-Dschungel gelandet.

Level 3: Catch of the Day (Der Fang des Tages)

Schatz: Antikes Zauberschwert

Oh nein! Die Haken! SpongeBob muss in diesem Gebiet aufpassen. Die Haken sind sehr gefährlich, wenn man sie berührt. Aber SpongeBob sollte in der Lage sein, auf einigen von ihnen zu reiten! Am Ende des Levels wartet die wilde Qualle.



Kapitel 3: Out and About (Drunter und drüber)

Level 1: Clambake (Picknick am Strand)

Schatz: Fotoalbum des "Fliegenden Holländers"

SpongeBob sucht am Muschelstrand, einem schönen Ort, um Rochen zu jagen, nach weiteren Schätzen. Er muss die "Goo Lagune" überqueren, um den Schatz zu finden ... Wie Schade, dass SpongeBob nicht schwimmen kann.

Level 2: Under the Boardwalk (Unter der Uferpromenade)

Schatz: Holzbein

SpongeBob stolpert auf der Suche nach weiteren Schätzen in eine unterirdische Höhle.

Level 3: Sideshow SpongeBob (Jahrmarkt)

Schatz: "Mermaid Man" Ausgabe 1

Als Nächstes hält SpongeBob am Jahrmarkt. Hier kann er auf Ballons herumspringen oder mit dem Riesenrad fahren, während er den Schatz des "Fliegenden Holländers" sucht. Am Ende dieses Kapitels sorgt ein Alaska Bullworm für ein Herzschlagfinale.





Kapitel 4: Walking the Plankton (Durch den Plankton)

Level 1: Special Delivery (Speziallieferung)

Schatz: Goldener Anker

Mr. Krabs findet heraus, dass SpongeBob auf Schatzsuche ist. Obwohl er stolz ist, dass SpongeBob den Schatz sucht, braucht er ihn, um "Krusty Krab" auszuliefern. Begib dich während der Suche nach dem Schatz in die Tiefen von Rock Bottom, um pünktlich Auslieferungen zu machen.

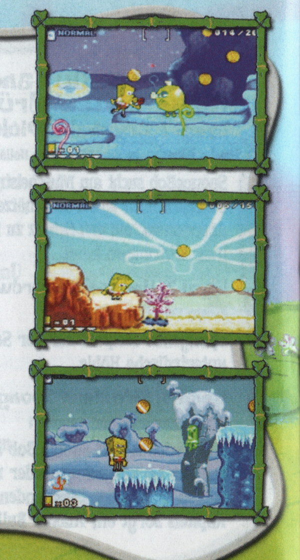
Level 2: Urchin to Fight (Angriff der Seeigel)

Schatz: Boxershorts

SpongeBob muss eine weitere Auslieferung vornehmen. Dieses Mal ist er im öden Unterwasser-Outback unterwegs. Auf dem Weg zum Kunden stellt der Treibsand die größte Gefahr dar.

Level 3: Snow Business (Schneetreiben)

Schatz: Spezialtasse



Ein vorbeitreibender Eisberg verursacht einen plötzlichen Schneesturm in Bikini Bottom, und SpongeBob muss die vereiste Landzunge überqueren, um eine weitere Auslieferung für das "Krusty Krab" vorzunehmen. Plankton hat am Ende dieses Kapitels eine spezielle Überraschung für dich parat!

Kapitel 5: : Dutchman's Due (Der Anteil des Holländers)

Hinweis: Nachdem du die ersten vier Kapitel durchgespielt hast, wird das finale Kapitel freigeschaltet.

Level 1: Roll Out the Barrel (Bring das Fass zum Rollen)

Nachdem SpongeBob alle Schätze des "Fliegenden Holländers" gefunden hat, kehrt er zu ihm zurück, um seinen Wunsch einzulösen. Der "Holländer" hat jedoch inzwischen entschieden, sein Rentnerdasein zu beenden und wieder als Pirat aktiv zu werden. Nachdem er alle Freunde SpongeBobs zwangsrekrutiert hat, benutzt er sie als seine Schiffscrew. SpongeBob muss all seine Freunde befreien und danach in einem finalen Kampf gegen den "Fliegenden Holländer" antreten. Nur wenn er ihn besiegt, wird sein Wunsch erfüllt. Finde SpongeBobs Freunde und befreie sie aus ihrer Gefangenschaft! Trete dem "Fliegenden Holländer" gegenüber und besiege ihn! Aber nimm dich vor seiner Rotzrakete, dem Schrecken des Schalls und seinem mystischen Feuerhauch in Acht.

Spezialgegenstandsaufgaben

Kah rah tay At the Tree Dome (Karate am Baum-Dom)

Sandy fordert SpongeBob heraus, um zu sehen, wie viele fallende Eicheln er mit seinem Karateschlag erwischt. Wenn du 20 Eicheln triffst, erhältst du den Karatehandschuh.

Jellyfish Round Up (Quallen aufmischen)

Patrick geht SpongeBob schon seit längerem auf die Nerven. Schließlich willigt er ein, mit ihm auf Quallenjagd zu gehen. Wenn SpongeBob alle Quallen in dieser Herausforderung fängt, erhält er als Belohnung das Quallennetz.

Krabby Patty Napping (Die Krabby-Patty-Entführung)

Plankton versucht erneut, das "Krabby Patty"-Rezept zu stehlen. SpongeBob hat keine "Krabby Pattys" zur Verfügung, während er Planktons' Roboter bekämpft. Rette das Rezept, damit du die quietschenden Stiefel erhältst.

Bonusspiele

Jellyfish Rodeo (Quallenrodeo)

Wenn du ein Schild findest, auf dem "Jellyfish Rodeo" steht, hast du das 3D-Bonusspiel "Quallenrodeo" gefunden. In diesem Spiel hat SpongeBob die Möglichkeit, Extraleben zu gewinnen. Du solltest bis zur Ziellinie kommen, ohne von der wilden Qualle zu fallen, während sie um Hindernisse und andere Quallen wirbelt. Sammle genügend Dublonen ein, sodass du Extraleben erhältst!

Jellyfish Jam (Quallenstau)

Schwing das Tanzbein! Wenn du alle Dublonen im ersten Kapitel einsammelst, wird ein Tanzwettbewerb freigeschaltet. In ihm musst du gegen eine begabte Qualle antreten.

Doubloon Hunt (Dublonensuche)

Wenn du in den Kapiteln zwei bis vier alle Dublonen einsammelst, wird die Dublonensuche freigeschaltet. Benutze die Hüpfblase, um in der vorgegebenen Zeit alle Dublonen einzusammeln. Als Belohnung winkt ein Extraleben.

Mitwirkende

Developed by Vicarious Visions

Executive Producers:
Karthik Bala
Tobi Saulnier

Producer:
Di Davies

Game Design:
Jonathan Russell

Programming:
Bob Koon
Alex Rybakov
Michael Anokhin
Pavel Anokhin
Eric Caraszi
Viktor Kuzmin

Art:
Robyn Poirier
Yin Zhang
Casey Richardson
Alissa Cattabriga
Travis Cameron
Jason Harlow
Wes Merritt

Music, Audio FX & GAX Sound Engine:
SHIN'EN

Additional Sound support:
Todd Masten

Business Operations:
Guha Bala
Nehme Frangie
Kerry Coffey

Vicarious Visions Thanks:
Michael Meischeid
Jesse Booth
Chris Pruett
Luis Barriga
Jorge Diaz
Steve Derrick
Michelle Pettit
Dawn Harrington
and
Our kid testers:
Ellen Waggoner
Luke Citriniti
Will Ahern
Michael Hagerty
Meghan Hagerty
Lauren Hagerty
Sean Kelton
Ryan Kelton
Michael Brunick
Stephen Brunick

THQ

Producers
Ryan Camu
Petro Piaseckyj

Executive Producer
Carolina Beroza

Executive Vice President, Worldwide Studios
Jack Sorensen

QA Manager
Monica Vallejo

Director of Quality Assurance
Jeremy S. Barnes

Lead Testers
Mike Korpi
Erik Hernandez
Jason Thompson

Testers
Ben Bradley
Jeremy Kilichowski
Hollis Hill

QA Technician
Mario Waibel

QA Data Base Administrator
Jason Roberts

Product Marketing Manager
Danielle Conte

Associate Product Marketing Manager
Ed Lin

Group Marketing Manager
John Ardell

Director, Creative Services
Howard Liebeskind

Senior Manager, Creative Services
Kathy Helgason

Associate Creative Services Manager
Melissa Roth

Packaging Design and Layout
Beeline Group

Manual Text
Richard Dal Porto

Special Thanks to:
Brian Farrell
Jeffery Lapin
Alison Locke
Germaine Gioia
Peter Dille
Tiffany Ternan
Steve Hillenburg
Eric Coleman

Nickelodeon Interactive

V.P. of Interactive Product and Book Publishing
Stephen Youngwood

Director of Marketing and New Business Development
Sherice Guillory

Director of Development and Production
Aly Sylvester

Project Coordinator
Erika "E" Ortiz

Marketing Coordinator
Erica David

Nick Interactive would like to thank:
Deb Bart
Tim Blankley
Leigh Anne Brodsky
Manny Galan
Russell Hicks
Deb Krassner
George Lentino
Linnette Pastori
Gregg Schigiel
Vicki Skovle
Eric Squires
Geoff Todebush
Stavit Young

Die Hotline-Rufnummern:

0190 – 50 55 11 (€ 0,62 pro Minute)

für **spielinhaltliche** Fragen zu THQ-Produkten

erreichbar 24 Stunden täglich

(Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung)

(Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, wählen bitte: +49 1805 70 55 11)

01805 – 60 55 11 (€ 0,12 pro Minute)

für **technische** Fragen zu THQ-Produkten

erreichbar Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung

(Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, wählen bitte: +49 1805 60 55 11)

0190 – 50 55 12 (€ 0,62 pro Minute)

für FAX-On-Demand-Server – Lösungshilfen per FAX-Abruf

erreichbar 24 Stunden täglich

KEINE persönliche Betreuung

(für Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, vorerst NICHT erreichbar)

Internet:

Fragen zu unseren Spielen können Sie uns auch über das Internet stellen.

Bitte verwenden Sie hierzu unser Anfrageformular unter http://www.thq.de/support

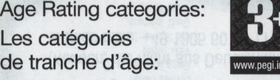


The PEGI age rating system:

Age Rating categories:

Les catégories de tranche d'âge:





Note: There are some local variations!

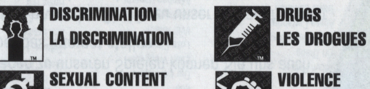
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

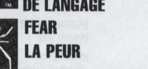
Content Descriptors:

Description du contenu:














BAD LANGUAGE
LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE

FEAR
LA PEUR

DISCRIMINATION
LA DISCRIMINATION

SEXUAL CONTENT
LE CONTENU SEXUEL

DRUGS
LES DROGUES

VIOLENCE
LA VIOLENCE

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

NOTIZEN

MITWIRKENDE

THQ

Producer
Petro Piaseckyj

Assistant Producer
Ryan Camu

Executive Producer
Carolina Beroza

VP of Product Development
Michael Rubinelli

QA Manager
Jeremy Barnes

Lead Tester
Arturo Hernandez

Testers
Jeremy Kilichowski
Nickolas Gardner

Product Manager
Danielle Conte

Associate Product Manager
Ed Lin

Group Product Manager
John Ardell

Director, Creative Services
Howard Liebeskind

Associate Creative Services Manager
Melissa Roth

Packaging/Manual Design
Chad Stroven – Beeline Group

Manual Writer
Keith M. Kolmos

Special Thanks to:
Brian Farrell, Jeffery Lapin, Alison Locke, Germaine Gioia, Peter Dille, Tiffany Ternan, Steve Hillenburg, Eric Coleman

Nickelodeon Interactive

V.P. of Interactive Product and Book Publishing
Stephen Youngwood

Director of International Home Video, Audio & Software
Darren Metzger

Director of Marketing and New Business Development
Sherice Guillory

Director of Development and Production
Aly Sylvester

Project Coordinator
Erika "E" Ortiz

Marketing Coordinator
Erica David

Developed by Climax Interactive Ltd.

Producer
Dominic Wood

Lead Design
Derek Poon

Programming
Rob Brooks
Mark Gordon
Dan Leslie

Art
Jon Green
Steve Green
Phil Williams

Nick Interactive would like to thank:
Deb Bart, Tim Blankley, Leigh Anne Brodsky, Jennifer Davis, Manny Galan, Russell Hicks, Deb Krassner, George Lentino, Kate Clow, Eric Squires, Geoff Todebush, Stavit Young

KUNDENSERVICE

0190 - 50 55 11
(€ 0,62 pro Minute)
für **spielinhaltliche** Fragen
zu THQ-Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
(Mo.-Fr. von 16-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung)
(Kunden, die nicht aus Deutschland
anrufen, wählen bitte: +49 1805 70 55 11)

01805 - 60 55 11
(€ 0,12 pro Minute)
für **technische** Fragen zu THQ-Produkten
erreichbar Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit
persönlicher Betreuung
(Kunden, die nicht aus Deutschland
anrufen, wählen bitte: +49 1805 60 55 11)

0190 - 50 55 12
(€ 0,62 pro Minute)
für FAX-On-Demand-Server -
Lösungshilfen per FAX-Abruf
erreichbar 24 Stunden täglich
KEINE persönliche Betreuung
(für Kunden, die nicht aus Deutschland
anrufen, vorerst NICHT erreichbar)

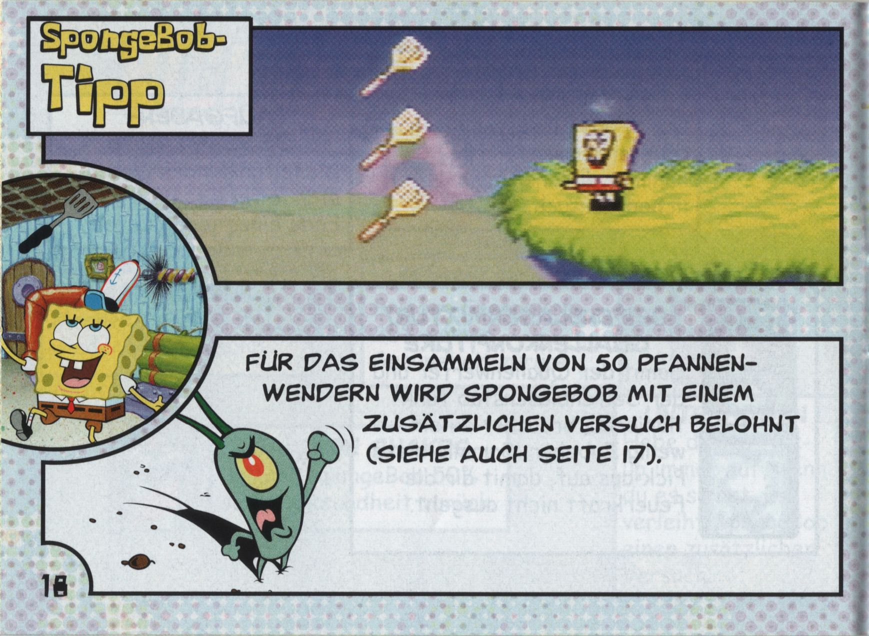
INTERNET:
Fragen zu unseren Spielen können
Sie uns auch über das Internet stellen.
Bitte verwenden Sie hierzu unser
Anfrageformular unter
http://www.thq.de/support

OPTIONEN

Vom Optionsbildschirm aus kannst du das Spiel konfigurieren. Lege fest, was bei welchem Tastendruck passieren soll, oder stelle die Lautstärke von Soundeffekten und Musik ein.



SpongeBob-Tipp



FÜR DAS EINSAMMELN VON 50 PFANNENWENDERN WIRD SPONGEBOB MIT EINEM ZUSÄTZLICHEN VERSUCH BELOHNT (SIEHE AUCH SEITE 17).



GOLDENER PFANNENWENDER

Durch das Einsammeln von 50 Pfannenwendern bekommst du einen zusätzlichen Versuch.

AUFGABEN-GEGENSTÄNDE

Diese funkelnden Gegenstände findest du am Ende eines jeden Levels.

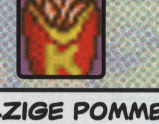




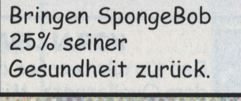
SEIFENBLASENMIXTUR/ QUALLENKONFITÜRE

Damit der Quallenwerfer und der Seifenblasenstab funktionieren, brauchst du ein wenig Zubehör. Sammle diese Pick-ups auf, damit dir die Feuerkraft nicht ausgeht.

PICK-UPS UND POWER-UPS

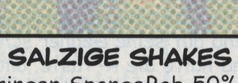
HAMBURGER
Machen SpongeBob wieder völlig gesund.



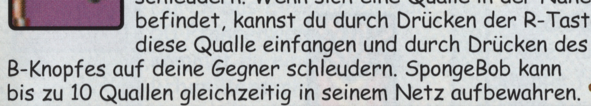
SALZIGE POMMES
Bringen SpongeBob 25% seiner Gesundheit zurück.

UNTERHOSEN
Hebe dieses Pick-up immer auf, wenn du es siehst. Es verleiht SpongeBob einen zusätzlichen Versuch.





SALZIGE SHAKES
Bringen SpongeBob 50% seiner Gesundheit zurück.



Quallennetz

Mit dem Quallennetz ist SpongeBob in der Lage, Quallen einzufangen und sie anschließend auf seine Gegner zu schleudern. Wenn sich eine Qualle in der Nähe befindet, kannst du durch Drücken der R-Taste diese Qualle einfangen und durch Drücken des B-Knopfes auf deine Gegner schleudern. SpongeBob kann bis zu 10 Quallen gleichzeitig in seinem Netz aufbewahren.

KORALLENWERFER

Der Korallenwerfer ähnelt ebenfalls dem Quallennetz. Mit ihm kann man Muscheln und Korallen aufsammeln und anschließend auf seine Gegner schießen. Drücke und halte die R-Taste, um den Korallenwerfer zu aktivieren. Wenn sich Muscheln in der Nähe befinden, werden sie so angesaugt. Lasse die R-Taste wieder los, um das Gerät wieder auszuschalten.

GEGENSTÄNDE



BALLON

Manchmal findest du Gegenstände, an die SpongeBob mit einem normalen Sprung nicht herankommt. Benutze in solchen Fällen Ballons, denn mit ihnen kann SpongeBob höher springen und länger in der Luft bleiben.



SEIFENBLASEN-STAB

Diesen benutzt SpongeBob, um Luftblasen zu erzeugen. Drücke die R-Taste, um eine Luftblase zu erzeugen.



QUALLENWERFER

Der Quallenwerfer ist die verbesserte Version des Quallennetzes. Drücke den B-Knopf, um Quallen auf deine Gegner zu feuern.





LEVEL 5: INDUSTRIEGEBIET

SpongeBob ist zurück und muss feststellen, dass Blaubarschbubes Fernseher kaputt ist. Und wenn SpongeBob ihn nicht schnell genug reparieren kann, wird Blaubarschbube seine Lieblingszeichentrickserien nicht sehen können. Führe SpongeBob durch die Quallenfelder, die Bohrinsel und die Thunfischkonservenfabrik, um einen Schraubenschlüssel, eine Fernsehantenne, einen Hammer und eine Ölkanne zu finden. Der Endgegner in diesem Level ist der eiserne Hundefisch.
Viel Glück, SpongeBob!





LEVEL 4: ROCK BOTTOM

Blaubarschbube möchte gerne einen Seetangriegel. Doch gibt es nur ein Gebiet, wo man diese seltene Leckerei findet - im Randgebiet von Rock Bottom. SpongeBob muss die Straße in Richtung Rock Bottom hinunterlaufen, vorbei an einsamen Seelen, dem Friedhof und dem letzten Stopp, um den leckeren Seetangriegel zu finden. Wird er es jemals schaffen? Der Endgegner in diesem Level ist kein Geringerer als der Fliegende Holländer, der Bikini Bottom schon seit Jahren in Angst und Schrecken versetzt! Aber was macht man nicht alles für seine Superhelden!

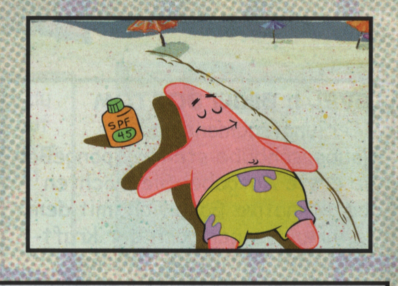




LEVEL 3: BIKINI BOTTOM VOR SEHR LANGER ZEIT

In diesem Level benutzt SpongeBob Planktons Zeitmaschine, um für Meerjungfraumann und Blaubarschbube neue Uniformen im Dinozeitalter zu finden. Suche in verlassenen Canyons, trostlosen Steppen, Seetangdschungeln oder im Bauch des Wals, um ein paar Superhelden-Unterhosen, Seesternmasken und andere Bekleidungsstücke zu finden. Aber sei vorsichtig. Im Bauch des Wals musst du gegen einen gefährlichen Wurm kämpfen! Schluck!!





LEVEL 2: ZUM MITTELPUNKT DER ERDE

Nachdem Meerjungfraumann und Blaubarschbube nun gesättigt sind, steht ihnen der Sinn nach ein paar Schönheitsprodukten.
In diesem Abenteuer muss sich SpongeBob seinen Weg durch die Höhlencanyons, den Thermaltunnel und das Lavafeld suchen, um so Seetangcreme, Schlammpackungen und falsche Zähne zu besorgen.
Am Ende dieses Levels muss SpongeBob noch den Roboterhai, eine von Planktons Erfindungen, besiegen. Er wird dich in den Lavafeldern erwarten.

LEVELS

LEVEL 1: BIKINI BOTTOM

Meerjungfraumann und Blaubarschbube stellen SpongeBob die erste Aufgabe! Sie möchten das ultimative Sandwich, mit dem sie ihren Hunger nach der kraftraubenden Patrouille vor dem Altersheim "Schattige Untiefen" stillen können. Also musst du die ultimativen Zutaten finden: Brot, Salatblätter, Seenussbutter und Quallengelee. Suche dazu in den Quallenfeldern, in Sandys Luftkuppel, im Fischhakenpark und in der Innenstadt von Bikini Bottom. Achte dabei auf den Endgegner,



die Mutterqualle. Diese Kreatur will ihre Jungen beschützen, sei also auf der Hut. Ihre Blitze können wirklich sehr weh tun!

EIN PASSWORT EINGEBEN

Zu Beginn eines jeden Levels bekommst du ein vierstelliges Passwort. Schreibe es auf und gib es in diesem Bildschirm ein, um das Spiel dort fortzusetzen, wo du es zuletzt abgebrochen hast. Während des Spiels kannst du dein aktuelles Passwort nachschauen, wenn du START drückst.





SPIELBILDSCHIRM



Zeigt an, wie oft SpongeBob das gewählte Power-up oder den gewählten Gegenstand verwenden kann.

Hier kannst du die Anzahl der Versuche ablesen, die SpongeBob noch hat.

Die Anzahl an Pfannenwendern, die SpongeBob bis jetzt gesammelt hat.

Gesundheit



Drücke START, wenn der Titelbildschirm zu sehen ist, um das Hauptmenü aufzurufen. Hier kannst du Folgendes machen:

EIN NEUES SPIEL STARTEN (START A NEW GAME) – Du beginnst ein neues Abenteuer in Bikini Bottom und musst nach dem perfekten Geburtstagsgeschenk für Patrick suchen.

OPTIONEN (OPTIONS) – Konfiguriere das Spiel. Stelle die Lautstärke für Soundeffekte und Musik ein, oder verändere die Einstellungen für die Steuerung.

CREDITS – Schau dir an, wer an diesem aufregenden SpongeBob-SquarePants-Spiel mitgearbeitet hat.

EIN PASSWORT EINGEBEN (ENTER A PASSWORD) – Weitere Informationen findest du auf Seite 8.

EINLEITUNG

Willkommen in Bikini Bottom! SpongeBob benötigt für sein neues Unterwasserabenteuer deine Hilfe. Wie du weißt, ist heute Patricks Geburtstag, und als sein bester Freund möchte ihm SpongeBob natürlich das beste Geburtstagsgeschenk aller Zeiten machen - die Autogramme ihrer Superhelden. Du hast richtig gelesen, Autogramme von Meerjungfraumann und Blaubarschbube. Doch brauchen Meerjungfraumann und Blaubarschbube nach ihrer Morgen-Patrouille um das Altersheim "Schattige Untiefen" erst einmal ihre verdiente Ruhepause. Und als SpongeBob die beiden nach den Autogrammen fragt, schicken sie ihn erst einmal fort, um immer schwierigere Aufgaben zu lösen. Wenn es dir gelingt, SpongeBob beim Lösen dieser Aufgaben zu helfen, wirst du den Hauptpreis gewinnen - Autogramme für Patrick!



SpongeBob-Tipp





SPONGEBOB BEHERRSCHT AUCH NOCH EINEN WEITEREN ANGRIFF - DIE WASSERBOMBE. MIT IHR KANNST DU JEDEN GEGNER AUS DEM WEG RÄUMEN, DER DIR DENSELBIGEN VERSPERRT. DRÜCKE EINMAL DEN A-KNOPF, UM ABZUSPRINGEN, UND NOCH EINMAL, WÄHREND DU IN DER LUFT BIST, UM DIE WASSERBOMBE ZU VOLLENDEN. JEDER GEGNER, DER SICH DANN NICHT IN SICHERHEIT GEBRACHT HAT, IST GESCHICHTE.

MIT DEM STEUERKREUZ KANNST DU SPONGEBOB IN DER LUFT NACH RECHTS UND LINKS BEWEGEN.

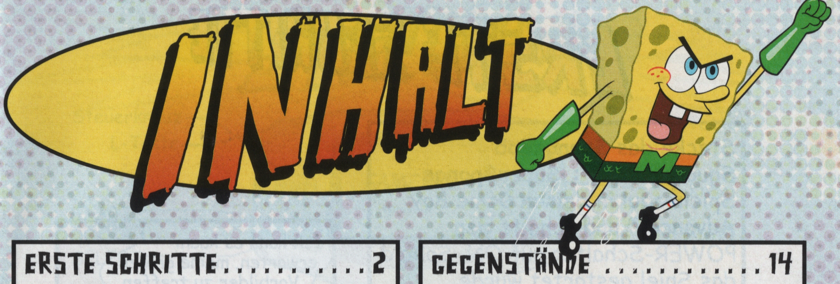
STEUERUNG



Steuerkreuz ◀/▶	SpongeBob bewegen
Steuerkreuz ▲/▼	Nach oben/unten schauen
A-Knopf	Springen/Menüpunkt auswählen
B-Knopf	Karateschlag/gewählten Gegenstand benutzen/zurück zum vorherigen Bildschirm
B-Knopf	Qualle werfen
START	Pause
L-Taste	Drücke diese Taste, um dir SpongeBobs Status anzusehen (Gesundheit, Gegenstände und wie oft du sie benutzen kannst, Anzahl der Leben, Anzahl der Pfannenwender).
R-Taste	Muscheln mit dem Korallenwerfer aufsammeln. Blasen mit dem Seifenblasen-Stab erzeugen. Quallen mit dem Netz einfangen.

ERSTE SCHRITTE

Stecke das **SpongeBob SquarePants™: SuperSponge**-Spielmodul in deinen Game Boy Advance™ und schalte den POWER-Schalter auf ON. Sobald das Spiel gestartet wurde, kannst du START drücken, um das Hauptmenü aufzurufen. Dort kannst du ein neues Spiel starten, ein Spiel fortsetzen oder es über das Optionsmenü konfigurieren. Achte darauf, dass der POWER-Schalter auf OFF steht, während du das Spielmodul in deinen Game Boy Advance™ einsteckst.



INHALT

LICENSED BY

Nintendo®



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
– EMC Directive (89/336/EEC)



Nintendo® D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

GAME BOY ADVANCE™

AGB-BDFP-NOE

NICKELODEON

SpongeBob™ SquarePants

SUPERSPONGE

SHADY SHOALS REST HOME

SPIELANLEITUNG

THQ®